

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY

SZKOŁA: Szkoła Podstawowa nr 1 im. Powstańców Śląskich w Mikołowie

PRZEDMIOT: informatyka

KLASA: 8

Wymagania edukacyjne to oczekiwane przez nauczyciela osiągnięcia ucznia, niezbędne do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych, sformułowane w oparciu o realizowany przez nauczyciela program nauczania.

Ocena	Wymagania edukacyjne
niedostateczny	Uzyskuje uczeń, który nie zdobył wiadomości i umiejętności niezbędnych do dalszego kształcenia. W trakcie pracy na lekcji nie wykazuje zaangażowania, przeważnie jest nieprzygotowany do zajęć i lekceważy podstawowe obowiązki szkolne.
dopuszczający	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">● buduje proste skrypty w programie Scratch,● wykorzystuje zmienne w skryptach budowanych w programie Scratch,● opisuje algorytm Euklidesa,● wyszukuje największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym,● tworzy prosty program w języku Python wyświetlający tekst na ekranie konsoli,● tworzy nowe bloki (procedury) w skryptach budowanych w programie Scratch,● definiuje i stosuje funkcje w programach pisanych w języku Python● pisze polecenia w trybie interaktywnym języka Python do wyświetlania tekstu na ekranie,● tworzy procedury z parametrami w języku Scratch,● wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego,● wskazuje adres komórki w arkuszu kalkulacyjnym,● prezentuje na wykresie dane zawarte w arkuszu kalkulacyjnym,● realizuje algorytm liniowy w arkuszu kalkulacyjnym,● współpracuje w grupie, tworząc wspólny projekt,● tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku,● tworzy prostą stronę internetową, korzystając z systemu zarządzania treścią (CMS),● umieszcza pliki w chmurze,● prezentuje określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,● dodaje slajdy do prezentacji multimedialnej,● dodaje test i obrazy do prezentacji multimedialnej.
dostateczny	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">● wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch,● wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch,● realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch,● buduje w programie Scratch skrypt wyszukujący największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym,● opisuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym,● tworzy zmienne w języku Python,● wykonuje podstawowe operacje matematyczne na zmiennych w języku Python,

	<ul style="list-style-type: none"> ● wykorzystuje tablice do przechowywania danych w programach pisanych w języku Python, ● tworzy i zapisuje prosty program w języku Python do wyświetlania tekstu na ekranie, ● definiuje i stosuje funkcje w języku Python, ● wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego, ● tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym, ● zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego, ● dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego, ● drukuje tabele arkusza kalkulacyjnego, ● zmienia wygląd wykresu w arkuszu kalkulacyjnym, ● wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego, ● realizuje algorytm z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym, ● przygotowuje plan działania, realizując projekt grupowy, ● formatuje tekst strony internetowej utworzonej w języku HTML, ● wykorzystuje motywy, aby zmienić wygląd strony utworzonej w systemie zarządzania treścią, ● dodaje obrazy i inne elementy multimedialne do strony utworzonej w systemie zarządzania treścią, ● udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze, ● wyszukuje w internecie informacje potrzebne do wykonania zadania, zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów.
dobry	<p>ń:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● w programie Scratch buduje skrypt wyodrębniający cyfry danej liczby, ● porządkuje elementy zbioru metodą przez wybieranie oraz metodą przez zliczanie, ● wyjaśnia, czym jest kompilator, ● wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w języku Python, ● algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku Python, ● opisuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem, ● wykorzystuje zmienne w programach pisanych w języku Python, ● wykorzystuje listy do przechowywania danych w programach pisanych w języku Python, ● algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku Python, ● kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, korzystając z adresowania względnego, ● oblicza sumę i średnią zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł arkusza kalkulacyjnego, ● dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego, ● dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego, ● zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego, ● wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków, ● włącza lub wyłącza elementy wykresu w arkuszu kalkulacyjnym, ● tworzy wykresy dla dwóch serii danych w arkuszu kalkulacyjnym, ● wyjaśnia działanie mechanizmu OLE, ● realizuje algorytm iteracyjny w arkuszu kalkulacyjnym, ● sortuje dane w kolumnie arkusza kalkulacyjnego, ● rozdziela zadania pomiędzy członków grupy podczas pracy nad projektem grupowym, ● dodaje tabele i obrazy do strony utworzonej w języku HTML,

	<ul style="list-style-type: none"> ● korzysta z kategorii i tagów na stronie internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, ● dodaje do prezentacji przejścia i animacje.
bardzo dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator <i>mod</i> w skrypcie języka Scratch, ● wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym metodą przez połowienie (<i>dziel i zwyciężaj</i>), ● wykorzystuje instrukcje iteracyjne w programach pisanych w języku Python, ● pisze w języku Python program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym, ● wykorzystuje instrukcje warunkowe i iteracyjne w programach pisanych w języku Python, ● pisze w języku Python program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym, ● wykorzystuje funkcję JEŻELI arkusza kalkulacyjnego do przedstawiania sytuacji warunkowych, ● kopiuje formuły z użyciem adresowania bezwzględnego oraz mieszanego, ● tworzy wykresy dla wielu serii danych w arkuszu kalkulacyjnym, ● wstawiając obiekt zewnętrzny do dokumentu tekstowego opisuje różnice pomiędzy obiektem osadzonym a połączonym, ● wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w innych dziedzinach, ● wyświetla określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji filtrowania, ● dodaje hiperłącza do strony utworzonej w języku HTML, ● zmienia wygląd menu głównego strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, ● dodaje widżety do strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, ● krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w internecie – weryfikuje je w różnych źródłach, ● dodaje do prezentacji własne nagrania audio i wideo.
celujący	<p><i>Ocenę otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę - bardzo dobry i ponadto:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● bierze udział w konkursach i zajmuje w nich znaczące miejsca, ● biegle posługuje się programami poznanymi na lekcjach, ● pracuje systematycznie, wykonuje wszystkie zadania samodzielnie, starannie, a także poprawnie pod względem merytorycznym, ● opanował wymaganą wiedzę i umiejętności, wykazuje się dużym zaangażowaniem na lekcji.